Product Manual

取扱説明書

2011 年 10 月作成

CODE

Party600

製品の特徴

この度はCODE 製調光卓「PARTY600」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
本製品の性能を十分に発揮させ、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み頂き、大切に保管して下さい。

「PARTY600」は、ムービングライトやLED スポット、ハロゲンスポット等の様々な機器が混在した制御をシンプルかつスピーディにこなすライティングコンソールです。
直感的な操作を可能にするパネルレイアウト、ライブディアフェーダー40 本、プリセットバンクボタン40 個、プレイバックフェーダー96 本、エンコーダー3 個、約4000 種以上のフィクスチャーライブラリーが収録されており、ユニットのパッチ作業がシンプルです。
未収録のフィクスチャーもUSB 経由にてUPDATE ガ可能。新規作成もコンソール上で行えます。プログラムの作成を容易に開始できるロケート機能やエフェクト機能、グループ機能アトリビュート機能を搭載、プレイバックフェーダーにはHTP フェードインLTP フェードインLTP ウェイトの設定が可能。プレイバックフェーダーに入れ込んだチェースをCUE ステップ毎で再生されるプレイバックモード(キュースタック機能) も搭載。イベント、ライブハウス、演劇、様々なシーンで活躍します。
(オプション　Nicolaudie sunlite,SLMEV, 国産ツアーケース)

IDE コーポレーション有限会社

安全上のご注意

ご使用の前に、かならずよくお読みください。

ここに記載の注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただくためのもので、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然にふせぐためのものです。かならず遵守してください。
この取扱説明書は、使用者がいつでも見ることができる場所に保管してください。

警告

「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容について記載しています。

電源 / 電源ケーブル

電源は必ず交流 100V を使用する。
発電機やステップアップトランスなどは不安定なものがあります。火災や感電のおそれがありますので、使用には充分にご注意ください。

異なる電圧機器を混在しない。
電圧・仕様の異なる機器を混在しないでください。

付属の電源ケーブルは、本機専用です。
付属以外の電源ケーブルは、故障・火災・発熱などの原因となります。
また日本国外で使用する場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。

電源ケーブルをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり傷つけたりしない。ケーブルの上に重いものを載せない。
電源ケーブルが破損し、感電や火災の原因になります。

設置

この機器を開けたり、内部部品を分解・改造したりしない。
感電や火災、けが、やけど、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。

この機器の冷却口をふさがないように設置する
ファンなどによる冷却をさまたげないように注意してください。また、高温を発する場合がありますので、可燃物等からはなして設置してください。

水に注意

この機器の上に、液体のはいったものを置かない。また、浴室や雨天・霧の屋外などの湿気の多い場所で使用しない。
本機は屋内専用です。感電や火災の原因となります。

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

レーザー

レーザー光を直接見ない。
失明等の原因となる場合があります。

異常に気付いたら

電源ケーブルやプラグが傷んだ場合、または使用中に音が出なくなったり異臭や煙が発生した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。

この機器を破損した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。

注意

「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容について記載しています。

電源 / 電源ケーブル

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、かならずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。

電源プラグを抜くときは、電源ケーブルを持たずに、かならず電源プラグを持って引き抜く。
電源ケーブルが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

設置

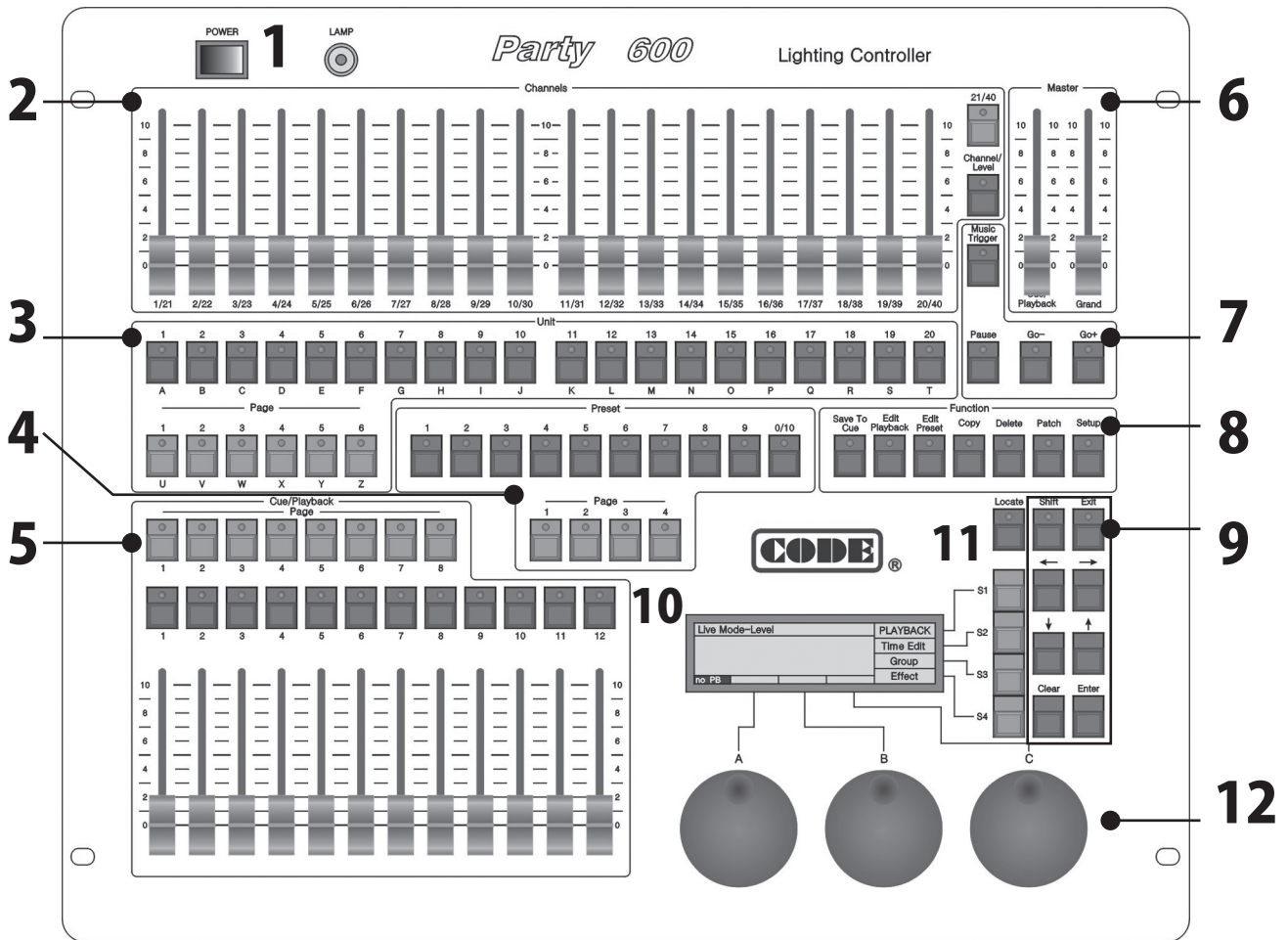
この機器を移動するときは、かならず電源ケーブルなどをすべて外した上で行う。
ケーブルを傷めたり、機器の破損や傷害の原因となります。

この機器を電源コンセントの近くに設置する。
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合はすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。長時間使用しない場合は、かならず電源プラグをコンセントから抜いてください。

直射日光のあたる場所、日中の車内やストーブの近くなど、極端に湿度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多い場所では使用しない。
機器が変形したり、内部の部品が故障する原因となります。

不安定な場所に置かない。
この機器が点灯して故障したり、傷害につながる場合があります。

スモークマシンなど湿気の多い場所での頻繁な使用は避ける。
反射ミラーの劣化など、故障の原因になります。

各部の名称 / フロントパネル

1. 電源スイッチ

パネル上部に電源 ON/OFF スイッチがあります。グーズネックの作業灯を取付可能です。12VDC(1A 以下)。

2. チャンネルフェーダー

このセクションには 20 本のフェーダーがあります。【21/40】ボタンで 1 〜 20、21 〜 40 の切替えができ、全部で 40 のチャンネルを制御することが可能です。

【Channel/Level ボタン】　フェーダーは「Channel mode」と「Level mode」に切り替えることができます。

● Channel mode　灯体（最大 40 チャンネル）のパラメータを設定します。

● Level mode　フェーダーに DMX パッチした各灯体の調光レベルを制御します。複数の異なるチャンネルを持つ灯体を使用す る場合は、事前に DMX パッチをする必要があります。

3. ユニットキー

PARTY600 には 6 つの UNIT ページがあります。6 つのページそれぞれに 20 灯体まで登録でき、6 ページ× 20、最大 120 台の灯体の割り当てが可能です。各 UNIT ボタンそれぞれに割り当て出来るのはは 1 灯体。UNIT ボタンには､灯体を選択する他､ショートカットの為のアルファベット KEY の役割もあります。

4. プリセットキー

Party600 には、4 つの Preset ページがあります。それぞれに 10 つの Preset ボタンがあり、合計 40 の Preset を登録することが可能です。

5. ペイバックパート

Cue/Playback のセクションには、Flash のボタンや Playback の為のフェーダーがあります。PARTY600 には 8 つの Playback ページがあり、それぞれ 12 のフェーダーを持っています。合計 96 の Playback を登録することが可能です。フェーダー上部の 12 個の Flash ボタンには以下の機能があります。

● Playback の瞬間再生　離すと瞬時に OFF になります。またいくつかの Playback を同時に呼び出すことも可能です。

● Shift キーを押しながら各 Flash ボタンで、コントロールホイール B の操作が可能になり、Playback のスピードを一時的に変更することができます。

6. マスターフェーダー

マスターセクションには 2 つのフェーダーがあります。

【Grand】　マスターの出力です。

【Cue/Playback】　Cue/Playback のみに適応されるプリマスターフェーダーです。

7. アクションキー

【Music Trigger】 --Playback 用の Music Trigger
【Pause】 --Playback の一時停止
【Go+】 --Playback の再生
【Go-】 --Playback の逆再生

8. ファンクションキー

Function のセクションには 7 つのボタンがあります。
【Save to Cue】 --Cue/Playback データを保存します。
【Edit Playback】 --Playback を修正します。
【Edit Preset】 -- 作成した Preset を修正します。
【Copy】 -- データをコピーします。
【Delete】 -- データを削除します。
【Patch】 -- 各灯体のスタートアドレス設定をします。
【Setup】 -- 設定した項目でセットアップします。

9. オペレートキー

【Locate】このボタンを押し選択された灯体は白色光ビームを照射します。PAN/TILT の位置が真ん中にプリセットされていますので、灯体の設置場所を確認することが容易です。
【Shift】 2 章参照にて
【Exit】 2 章参照にて
【Clear】 2 章参照にて
【Enter】 2 章参照にて
【←・→】
LCD ディスプレイに表示されるメニューを切り替えます。
【↑・↓】
LCD ディスプレイに表示される項目・アイテムを切り替えます。

10.LCD スクリーン

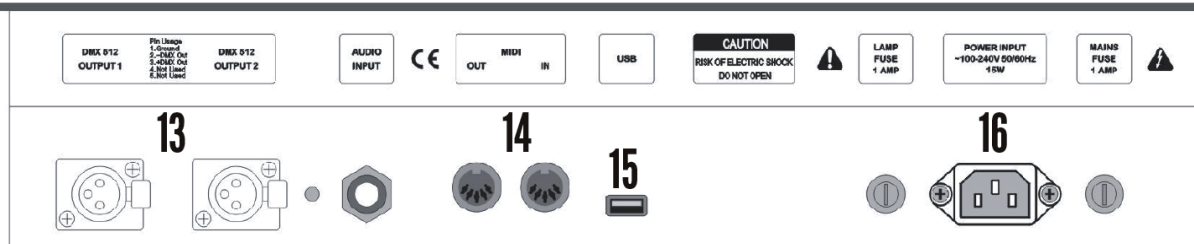
ディスプレイには様々な情報が表示されます。

11. メニュー / ソフトキー

LCD ディスプレイの右にある【S1】～【S4】はメニューボタンです。ディスプレイに表示された操作項目を選択する際に使用します。

12. コントロールホイール

A/B/C それぞれのホイールは、セットアップの項目を選択したり、パラメータ数値を変更が必要なときなどに使用します。

各部の名称 / リアパネル

13.DMX アウトプット

1 系統 2 出力の DMX アウトプットを装備

14. オーディオ入力

Party600 は、外部の音声信号（BASS/KICK）を取り込み、トリガーとして Playback を同期させることが可能です。ステレオフォーンプラグで音声信号を入力する他、本体内蔵のマイクで音声をピックアップします。

14.MIDI ポート

Party600 は MIDI での外部操作は出来ませんが、MIDI 信号を送ることは可能です。600 灯体までを制御可能です。

15.USB ポート

データをバックアップ、またはファームウェアをアップデートする際に使用する USB ポート。

16. 電源入力ジャック /FUSE

Party600 は広い電圧範囲（100-240VAC の、50-60Hz）を内部で自動切り替えします。世界中で使用することができます。ただし、その際には現地の電圧に適合したヒューズに変更してください。

操作方法

全てのデータをクリアーする

※ Playback を含むコンソール内のすべてのデータは、フィクスチャライブラリ除いて全て削除されます。
混合パッチの障害による予期しないエラーを避ける為に、新規でご購入後にはこの手順を行って下さい。
【Setup】を押し、「Supervise Menu」を選択
【S3】「System Parameter」を押して選択
【S1】「Clear Data」を選択
【S1】「Clear All」を選択
【S1】から「Confirm」を選択すると全てのデータが削除されます。
上記の操作を終えた後、"Live mode/Level" が表示されるまでソフトキー【S4】を押して続けて下さい。

パッチ

コンソールのすべてのデータを削除した後、必要に応じて灯体の DMX アドレスを設定します。
Unit セクションで灯体を選択し、チャンネルフェーダー【1 ～ 20】【21 ～ 40】を使用します。
※パッチを適用する前に、ご使用の灯体の DMX チャンネル、パラメーターの詳細をご確認下さい。

パッチユニットアドレス

新しく灯体を割り当てる際、ディスプレイには現在すでに割り当てられているアドレスの一覧が表示され、自動的に推奨する DMX アドレスが割り当てられます。
DMX アドレスはコントロールホイール B を使い、手動で変更することも可能です。
すでに他の灯体で使用されている番号へは、数字が点滅を繰り返し、割り当ては出来ません。

パッチディマーチャンネル

まずはじめに、Master/Grand、Cue/Playback のフェーダーを上げてください。
【Patch】を押し、「Setup Patch」を選択
【S2】「Dimmer」を選択。
ディスプレイに「Free」と表示されている場所は、使用されていない DMX アドレスであることを示しています。
コンソールが自動で推奨の DMX アドレスを割り当てます。
コントロールホイール B を使い、任意のアドレスに設定することも可能です。
任意の Unit ボタン（1 ～ 20）を押し、DMX アドレスの割り当てを完了させます。
【Patch】を押し、終了です。

> 例：Unit ページ 1 の No.1 ～ 6 に、ディマー 1ch の灯体を 6 台割り当て、フェーダー制御出来るようにする場合。

【Patch】を押し「Setup Patch」を選択。
【S2】「Dimmer」を押す。
コントロールホイール B を使い、DMX アドレスを「1」に設定します。
Unit セクションの、Unit ページ 1 のボタンを押し、ページ内の 1 ～ 6 のボタンを順番に押します。
【Patch】を押し、設定を完了させます。

> 例：続いて Unit 1 No.7 から 6ch のディマーを登録します。

【Patch】を押し「Setup Patch」を選択。
【S2】「Dimmer」を押す。
コントロールホイール B を使い、DMX アドレスを「7」に設定します。
【Patch】を押し、設定を完了させます。

パッチフィクスチャー

Party600 には 2 つのライブラリーがあります
1. System fixture Library. システム・フィクスチャー・ライブラリー。
既存の販売されている DMX 灯体のライブラリーです。
ウェブサイトより随時最新ライブラリをダウンロードし、コンソールにアップすることが可能です。
2. User fixture Library. ユーザー・フィクスチャー・ライブラリー。
System fixture Library に登録されていないモデルの場合、ユーザーでライブラリーを構築出来ます。
←・→ボタンを使いページをめくります。Unit ボタンとアルファベットを使用し、ご使用の灯
体のメーカー頭文字を打ち込むか、または↓ボタンを使用してメーカー・灯体のモデルを選択
します。

> 例：Martin Mac2000 灯体番号 61（DMX24 チャンネル）を Unit2 ページ目の No.1 に設定する場合

【Patch】を押し、「Setup Patch」メニューへ
【S1】「Fixture」を押す
【S1】「SystemLib.」を選択
【S2】「Manufacturer order mode」へ。メーカー名、モデル名を検索します。
「Martin Mac2000 Profile 24CH」を見つけたら【S1】を押し決定。
コンソールが自動でパッチを作成します。変更が必要な場合はコントロールホイール B を使用します。
※ここではホイール B を使い、DMX アドレスを 61 に変更します。
Unit2 ページボタンの No.1 を選択します。
【Patch】を押し、設定を完了させます。

> 例：続いて、9 台の Martin Mac2000（DMX24 チャンネル）を Unit2 ページ目の No.2 ～ 10 に設定する場合。

※アドレスは自動で割り当てられます。前回の例で 61 ～ 84 までを使用しているので、85 からスタートします。

【Patch】を押し、「Setup Patch」メニューへ
【S1】「Fixture」を押す

【S1】「SystemLib.」を選択
【S2】「Manufacturer order mode」へ。メーカー名、モデル名を検索します。
「Martin Mac2000 Profile 24CH」を見つけたら【S1】を押し決定。
【Patch】を押し、設定を完了させます。
コンソールが自動でアドレスを作成します。変更が必要な場合はコントロールホイール B を使用します。
※ここでは前回の例で 61 ～ 84 までが設定済みですので、自動で割り当てられたアドレス「85」をそのまま使用します。
ボタンの No.2 を押したまま No.10 を押すと、No.2 ～ 10 に 9 台の Martin Mac2000 が即座に割り当てられます。
【Patch】を押し、設定を完了させます。

フィクスチャーチャンネルの設定

ムービングの PAN/TILT の SWAP の設定が可能です。
※注：ショーをプログラムする前にセットアップが完了する必要があります。
それ以外のタイミングで SWAP の設定を変更すると、ムービング方向に誤差が生じる場合があります。
【Patch】を押し、「Setup Patch」メニューへ
【S3】「Channel Set」を押す
【↑・↓】ボタンを使用し、セットアップが必要な灯体を選択します。
表示されている
【S1】「Swap P/T」【S2】「Invert Pan」【S3】「Invert Tilt」を、任意に設定します。

割り当てられた DMX アドレスを表示させる。
【Patch】を押し、「Setup Patch」メニューへ
【S2】を押すと、ディスプレイに現在の Unit の割り当てが見れます。
【↑・↓】ボタンとコントロールホイール B を使用して一覧できます。
【Patch】を押し、終了させます。

ディマーチャンネルと灯体のマニュアル制御

ライブモード

PARTY600 には 2 つの LIVE モードがあります。Channel/Level ボタンで切り替えが可能です。
LCD ディスプレイには、現在選択中のモードが表示されます。
● Level モード：割り当てたディマー灯体と、ムービングライトの調光をフェーダーで操作出来ます。
● Channel モード：ユニット Key で選択したムービングライトを 40CH のフェーダーで操作出来ます。

マニュアル制御する灯体の選択

各 Unit に灯体と DMX アドレスの設定をした後、マニュアルでの操作ができるようになります。
●コントロールしたい Unit ページから Unit を選択します。
●明るさをコントロールする場合は、「Level mode」に変更する必要があります。
【Channel/Level】ボタンを押すことで切り替えが可能です。

コンソールの出力を見る

LCD ディスプレイでそれぞれの灯体の DMX パラメーターを見ることが出来、以下のように表示されます。
【Unit No. - Mark + nnn】
Mark には以下の種類があります。
M = マニュアルモード、P= プリセット値、L= value、CH = チャネルモード。
nnn は、0= 最小、255= 最大本ユニットの属性値を示しています。
例：【1-M255】は「Unit 1」に「マニュアルモード」で「255」の信号が送られていることを示します。

ディマーチャンネルのマニュアルコントロール

【Channel/Level】を押し、「Level mode」に切り替えます。
「Level mode」は PARTY600 のスタンダードモードです。
手動でディマーチャンネルを制御するのはとても簡単です。
DMX 割り当てを済ませた Unit の DMX アドレスと同じ番号のフェーダーで調光が出来ます。
ディスプレイには 0-255 の数字が表示されます。
一度に複数の調光チャネルを制御する必要がある場合は、まずユニットのボタンを選択し、
コントロールホイール A でレベルを調整します。

灯体のマニュアルコントロール
手動でムービングを制御するのはとても簡単です。
【Channel/Level】を押し、【Channel mode】に切り替えます。
Unit セクションからムービング灯体を選択。ビームをオンにし、各パラメーターを調整します。
ビームをオンにしたい個体または複数の灯体を、Unit セクションから選択します。
【Locate】を押します。
【S1】「LocateFix」を押すと白色のライトが照射されます。
※その際 PAN/TILT の値は自動でセンターに設定されます。

パラメーターを変更するには次の 2 つの方法があります。
この方法ではパラメーターの制御をしつつ、同時に灯体の種類を設定することが出来ます。
まず灯体を選び、ビームをオンにします。
【Locate】を押します。
【S3】「Attribute」を押す。
【←・→】ボタンを使ってページをめくります。
【S1】【S2】【S3】に変更可能なパラメーターの項目が表示されます。
任意の項目を選択し、コントロールホイール A/B/C でパラメーターを変更します。
※【Clear】ボタンでリセット出来ます。
※ユーザーが登録したフィクスチャーライブラリーは、各チャンネルの具体的な名称が付けられません。
【S4】を押し完了。
チャンネルモードでのパラメーター・詳細を変更する手順です。
●灯体を選択し、ビームをオンにします。
●【Channel/Level】ボタンを押し、Channel モードに切り替えます。
●ユニットを選択して、変更したいパラメーターをフェーダーで設定します。
※ DMX チャンネルが 20ch を超える場合は、【21-40】ボタンで切り換えて設定します。
プリセットセクションに、いくつかのプリセットが保存されている場合、
明るさや、カラーなど必要に応じてチャンネルのパラメーターを変更できます。
ムービングのエフェクトについては、第 5 章参照

マニュアルでの操作の際、【Clear】ボタンを押すことで編集をキャンセル出来ます。

全ての灯体を一括制御する為に、同じ灯体を「グループ」として管理できます。
例：UNIT ページ 2　の No.1 ～ 10 の灯体を「Group 1」に設定します。
● UNIT ページ 2 の No.1 ～ 10 を選択。
●【S3】「Group」を押す。
●コントロールホイール B を操作し、「group No.=1」を表示させます。
●【S3】「Save Group」を押して保存。
グループで設定しておくと、手早く灯具とその各チャンネルにアクセス出来ます。
例：オペレーション中にグループの呼び出し。
● Live モードで操作中【S3】を押し「Group」を選択
●コントロールホイール B を使い「No.=1」を表示させます。
●【S1】「Load Group」で呼び出し。

プリセット・エフェクト

プリセット

Party600 には、4 のプリセットページと、10 のプリセットボタンがあります。ユーザーは合計 40 のプリセットデータを保存することが可能です

例：プリセットに、レッドのライトを照射しているムービングのデータを保存します。

●まず使用したいムービングを選択し、ビームをオンにしてカラー、PAN/TILT の設定をします。

●設定が完了したら、再度それらの灯具を Unit セクションから選択します。

●【Edit Presets】を押し「Edit Presets」モードに切り替えます。

●プリセットボタンが点滅します。

●【S1】「Change CH」を選択。

●任意のプリセットボタンを押し、保存します。

（点滅していないボタンはプリセットが保存されていない、空の状態を示しています）

●【S1】「Confilm」を押して保存完了です。

エフェクト

PARTY600 には照明のプログラムに役立つエフェクトが搭載されています。

4 つのエフェクトの内、同時に最大 2 つのエフェクトを、マニュアルでも Playback でも使用できます。

● Unit 内のいくつかの灯体を選択します。

●【Locate】を押します。

●【S1】「LocateFix」を押し、選択した灯体を ON にします。

●コントロールホイールでパラメーターを調整します。

ホイール A で調光。ホイール B/C で PAN/TILT の位置を設定をします。

● Live モード画面で【S4】を押し「Effect」を選択。

●【S1】「Sel Effect」を押す。

●【←・→】ボタンでページをめくり、↑・↓ボタンで【S1】〜【S4】の任意のエフェクトを選択。

●【Enter】で実行します。

●コントロールホイール A/B/C を使い、エフェクトの「Size: xx」「Speed」「Angle」の調整をします。

●また【S1】「Sel Effect」を押すことで、別のエフェクトを同時に使用することも可能です。

2 つのエフェクトを使用している場合、【←・→】ボタンとコントロールホイールでそれぞれのパラメーターを変更出来ます。

●【S3】「Direction」を押すことで、エフェクトの逆転ができます。

●エフェクトの実行をキャンセルするには【S2】「DEL Effect」を押します。

●【Exit】で終了。

プレイバック・チェース

プレイバック

Cue と Chase は「Playback」と呼ばれます。
ここでは、作成したプログラムを保存する方法と、フェーダーを使用してプログラムを再生する方法を紹介します。

HTP/LTP とは ?

プログラムを作成・保存する前に、HTP と LTP について知っておくことが重要です。
ディマーは HTP、その他の属性は LTP を採用してます。
ディマーチャンネル、または灯体の明るさを制御する際の原則は「HTP」（高い値優先）。複数の HTP 設定の Playback やフェーダーでの操作では、パラメーターの高いものが優先的に出力されます。その他、カラーや、PAN/TILT などは「LTP」（最後が優先）となります。複雑に Playback やエフェクトを使用しても、常に新しく呼び出されたパラメーターを優先します。

プログラムプレイバック

ここまで説明してきたことは一時的な操作方法です。
ここではそれらを「Playback」に保存し、プログラムする方法を説明します。
作成したプログラムをフェーダー、あるいは Flash ボタンで呼び出すことが出来ます。
「Playback」には「Cue」「Chase」2 つの種類があります。
●「Cue」はステップ。ひとつのシーンを呼びます。
●「Chase」は複数の「Cue」で構成されます。
Party600 には 8 つの Playback ページがあります。
そして、それぞれに 12 のフェーダーがあり、8 × 12 合計 96 の「Playback」が保存できます。
これらは「Cue」「Chase」の保存にも使用します。

キュー / Cue

Cue には 2 つのレコーディングモードがあります。
● Selected
　選択している灯体のみ、Cue として記録されます。
● Stage
　選択・非選択関係なく、すべての灯体記録されます。

キューの保存

●マニュアル操作で、カラーや PAN/TILT の設定をします。
●【Save to Cue】を押し「Record Memory/Cue」を選択。
　※既に保存されているフェーダーは上の Flash ボタンが点滅します。
●【S1】か、【S2】を押し、Record mode を選択します。
●点滅している Flash ボタンを押した場合、 ディスプレイに「Playback isn't empty! overwrite?」とメッセージが出ます。
　【S1】「Confirm」を押すと上書きされます。
●また、点滅していない Flash ボタンを押した場合は、新規で保存されます。

チェース

Chase には「 HTP FadeIn「」LTP FadeIn「」LTP wait」の 3 つのタイミングパラメーターとリンクモードがあります。
Chase のステップ間の時間は「independent time」と呼ばれ、プログラムのステップを編集するときの初期値は以下です。
HTP FadeIn=0, LTP FadeIn=1, LTP wait=0 (sec.), Link=ON.
チェイスのステップ間の時間を変更することが出来ます。
Chase の実行中にコントロールホイール B を使って、一時的にスピードを変更することが出来ます。
作成された Chase プログラムのスピードの 10% -500%の範囲での調整が可能です。
コントロールホイール B で変更されたスピードは、電源をオフにした場合保存されません。自動的に 100%の値に戻ります。
※一旦、ステップ間の時間を変更すると、関連するチェイスステップタイムは、グローバルタイムも変更されます。編集の際にはご注意下さい。

チェースの作成

●【Edit Playback】を押し「Program Playback」選択。
● Playback セクションから任意のボタン（Flash ボタン）を押します。　※その際、ライトが点滅しているボタンは既にデータが保存されていることを示しています。点灯していないボタンは空きです。
●マニュアルでシーンを作成します。
●【S1】「Save Step」で保存します。保存には 2 通りの方法があります。
　1：最後のステップを保存するとき【S1】「Save to Last」を選択し、終了する。
　2：Flash ボタンを使ってステップを保存。
　例えば、4 つのステップを作成した後、4 以上の数字の Flash ボタンを押すことで、自動的に 5 番目のステップとして保存されます。また、そこで 3 の Flash ボタンを押した場合、3 番目のステップと置き換えられます。
●【S1】「Save Step」で保存します。
・ステップにムービングエフェクトを使用する場合は【S4】を押します。
・表示されたエフェクトを確認し【Yes】を選択します。
・繰り返しマニュアル操作でエフェクトを選び、ステップを保存します。
・すべてのステップが完成したら【Edit Playback】を押し終了。
Live モードで Playback を再生出来ます。

チェースステップパラメーター

Chase 間の「independent time」、Link モードはいつでも編集可能です。

リンクモード

Chase のプログラムの際、ディスプレイには各ステップの Link の状態が表示されます。「Link=ON」はひとつのステップが終了した後、次のステップが実行されることを示しています。
「Link=OFF」は一時停止を示し、そのステップの終了後は【GO+】または【GO-】を押して、再生を指示する必要があります。
※初期設定では「LINK=ON」になっています。

チェースの編集

Chase ステップ間の時間（Independent Time）の変更

「Independent Time」には独立した 3 つの部門があります。
1. HTP Fade in --- 各ステップの HTP フェードインの時間
2. LTP Fade in ---Playback の再生中すべての LTP フェードの時間
3. LTP Wait --- ステップの開始と、LTP フェードイン開始までの時間
●【EDIT Playback】を押し、編集したい Playback ボタンを押します。
●【S2】「Step Time」を押します。
● Playback セクションから任意のステップの Flash ボタンを押します。
●【S1】【S2】【S3】を使って、変更したい Independent Time を選択し、 コントロールホイール B で値を変更します。
●【Enter】を押して完了。

Chase の編集手順

●【Edit Playback】を押し、「Program Playback」へ。
●編集が必要な Playback を Flash ボタンを押して選択します。
●【←・→】ボタンを使い Chase のステップをめくっていき、編集が必要なステップを探します。
● Step とエフェクトを手動で作成します。
●【S1】「Save Step」を押します。
●置き換えたい Step 番号と同じ番号の Flash ボタンを押すと、新規で上書きされます。
●【Edit Playback】を押して終了。
Flash ボタンを押し、Playback の編集の際、ディスプレイの表記が「1Step」「Time=0sec」の場合は、その Playback の内容が Cue であることを示します。

チェースにステップを挿入する

●【Edit Playback】を押し、「Program Playback」へ。
●編集が必要な Playback を Flash ボタンを押して選択します。
● Step とエフェクトを手動で作成します。
●【S3】「Del or INS」を押す。
●【S1】「InsertStep」を選択。
●挿入したいステップ番号と同じ番号の Flash ボタンを押します。
　Step1 と Step2 の間に挿入したい場合は、Flash ボタン 2 を押します。
●【S2】を押すまで、挿入ステップは一時的に小数点付きで表示されます。
●【Edit Playback】を押して終了。
●【Edit Playback】を押し、「Program Playback」へ。
●編集が必要な Playback を Flash ボタンを押して選択します。
●【S3】「Del or INS」を押す。
●【S3】「DeleteStep」を選択。
●【←・→】ボタンでページをめくります。
●削除したい Step 番号に該当する Flash ボタンを押すと、即座にステップ削除されます。
●【Edit Playback】を押して終了。

プレイバックの再生

Playback の再生はとても簡単です。作成された Playback のフェーダーを操作するだけです。
Playback の再生中、「Shift」+ 任意の Flash ボタンを押すことで設定の変更が可能になります。コントロールホイール B を使って、スピードなどを変更出来ます。
例えば再生中に音楽トリガーに設定変更したり、一時停止などが可能です。

プレイバックページの変更

Playback には 8 つのページがあり、ボタンで切り替えることができます。
Playback ページ 1 を再生中でも、Playback ページ 2 に移行が可能です。再生中の Playback が止まることはありません。
Playback ページを移行した後、ボタンが点滅しているものがあります。これは移行前の Playback の該当するフェーダーを示し、移行が完全に完了するまで維持されます。

プリセットの変更

● Playback は同時に再生することができます。
●【Shift】+ 設定変更したい Playback の Flash ボタンを押します。ディスプレイ下部に状態が表示されます。

チェースとポーズの変更

● Playback を再生します。
●【GO+】【GO-】を使い、Chase の方向を変更します。
●【Pause】を押すと Chase は一時停止

音調同期

● Playback を再生します。
●【Music Trigger】を押します。
●ボタンが点灯します。Chase のステップはリズムに追従します。
●再度【Music Trigger】を押すと解除されます。
●【Pause】を押すと一時停止、【GO+】【GO-】を使い、Chase の方向を変更出来ます。

グローバルタイムでの動作

ユーザーは Playback の Global Time の変更ができます。
● Playback を再生します。
●【S2】を押し「Time Edit」
● Playback の Global Time の変更をします。また、3 つのタイミングパラメーターも変更可能です。
1. Fade in --- 各ステップの HTP フェードインの時間
2. LTP Fade in ---Playback の再生中すべての LTP フェードの時間
3. LTP Wait --- ステップの開始と、LTP フェードイン開始までの時間

一時的に Playback のスピードを変更する。

● Playback を再生中に【S1】「PLAYBACK」を選択。

● 【S1】「PB Speed」選択。

● 【Shift】を押しながら、再生中 Playback の Flash ボタンを押します。

コントロールホイール B を使い、10%～500%の範囲でスピードの調整変更が出来ます。

これは一時的にスピードを変更する機能です。変更されたスピードは、電源をオフにした場合保存　されません。自動的に100%の値に戻ります。

LTP をプリロケートする

この機能を使って、次の Cue のスタンバイを実行することが出来ます。

● Live モードにします。

● 【S1】「PLAYBACK」を選択。

● 【S2】「Pre-Locate」を押します。

● Playback されている次の Playback の FLASH Key を 1 秒間押します。

● 「Pre-Locate」の表示が点滅します。

● Playback のフェーダーを上げると、ブラックアウトの状態でスタンバイすることが出来ます。

リンクモードの変更

Link モードには「Automatic」「Manual」「Internal」の 3 種類があります。

Chase のプログラムの際、ディスプレイには各ステップの Link の状態が表示されます。

「Link=ON」はひとつのステップが終了した後、次のステップが実行されることを示しています。

「Link=OFF」は一時停止を示し、そのステップの終了後は【GO+】または【GO-】を押して、再生を指示する必要があります。

※初期設定では「LINK=ON」になっています。

● Live モードにします。

● 【S1】「Playback」を押します。

● 【S3】から「Parameter」へ。

● 【S1】からモード「Automatic」「Manual」「Internal」を選択します。

● 【S4】を押して終了。

フィクスチャーライブラリーの編集

Party600 には 2 つのライブラリーがあります。

1：システム・フィクスチャー・ライブラリー。

既存の販売されている DMX 灯体のライブラリーです。

ウェブサイトより随時最新ライブラリをダウンロードし、コンソールにアップすることが可能です。

2：ユーザー・フィクスチャー・ライブラリー。

System fixture Library のなかに登録されていないモデルの場合、ユーザーでライブラリーを構築出来ます。

ライブラリーをアップグレードするには

システム・フィクスチャー・ライブラリーとは、既存の販売されている DMX 灯体のライブラリーです。

可能な限り常に更新されて続けており、ウェブサイトから最新のライブラリ（CodeLib.bin）をダウンロードすることができます。　http://www.codelight.com

●ダウンロードした library document を USB スティックなどに保存します。

● Party600 の USB ポートに差し込みます。

●【Setup】を押し「Supervise Menu」を選択。

●【S2】「FixtureLib」を選択。

●【S1】「UpgradeLib」選択。

●【↑・↓】ボタンでカーソルを「CODELIB.BIN」に合わせます。ディスプレイに詳細が表示されます。

●【S1】「SelectFile」を、押します。

●ディスプレイにアップデートの経過を知らせるパーセンテージが表示されます。

●「OK」表示がでたら、アップグレード完了です。

●【Setup】を押し、Live show モードに戻ります。

システムライブラリーを確認する

System fixture Library の作成日、fixture のチャンネル数など詳細を確認できます。最新版かどうかの確認もここで行います。

●【Setup】を押す。

●【S2】「FixtureLib」を選択

●【S2】「View Lib」を選択

●【Setup】を押し終了。

ユーザーライブラリーに登録する

System fixture Library に登録されていない灯体は「User fixture library」に新規追加することが可能です。

●【Setup】を押す。

●【S2】「FixtureLib」を選択

●【S3】「User Lib」を選択すると「custom fixtures」のリストが表示されます。

新しい灯体を追加する

System fixture Library に登録されていない灯体は「User fixture library」に新規追加することが可能です。

●まずはじめに System fixture Library に入ります。

●【S1】「Add NewFix」を押す。

以下 3 つのセットアップ項目があり、ディスプレイ右上に表示されます。

灯体の持つ DMX チャンネルを登録する

●【S1】を押し「Total DMX」を選択。

●コントロールホイール B を使い、灯体の DMX チャンネルの数字を選びます。

●【S1】「Confirm」で完了。

「Dimmer」「PAN」「TILT」3 つの項目があります。

●【S2】を押し「ChannelSet」を選択。

●【S1】「Dimmer」を選択します。ホイール B を使用して、「Dimmer」がこの灯体の何番なのか選択します。

　※「Dimmer」を必ず 1 つは設定してください。

●【S2】「TILT」を選択。

16bit で灯体を設定するには、コントロールホイール B 使用し TILT チャンネルを 8 以上に設定し、ホイール C を使用して 8 以下に設定してください。

8bit で灯体を設定するにはホイール B ホイール C を 0 に設定してください。

●【S3】「PAN」を選択

16bit で灯体を設定するには、コントロールホイール B 使用し TILT チャンネルを 8 以上に設定し、ホイール C を使用して 8 以下に設定してください。

8bit で灯体を設定するにはホイール B ホイール C を 0 に設定してください。

●【S4】を押して完了。

フィクスチャーの情報を設定する

●【S3】を押し「Fix.Info」

●【S1】から「Fix.name」を選択。英数字最大 10 文字を使って、灯体の名称を登録出来ます。

　Unit セクションのアルファベットボタンを使用します。Shift を押しながら入力すると小文字　入力になります。

●【S1】で完了。

●【S2】「Factory」を選択。上記と同じ方法でメーカー名を 8 文字で入力します。

●【S4】を押すとメニューに戻ります。

●【S4】「Save」を押して終了。

既存フィクスチャーの編集

User fixture library に登録した情報を編集する方法です。

※注：Playback で再生中の灯体を編集すると、データの強制削除などエラーを起こすことがあります。

● user fixture library を見ます。

●【↑・↓】を使い、編集したい灯体を選びます。

●【S2】「Edit Fix」を押します。

●上記と同じ方法で編集します。終了後【S4】を押します。

●【S4】「Save」を押して終了。

フィクスチャーの消去

User fixture library に登録した灯体を削除します。
※注：Playback で再生中の灯体を編集すると、誤動作などエラーを起こすことがあります。
● user fixture library を見ます。
●【↑・↓】を使い、編集したい灯体を選びます。
●【S3】「Delete」を押します。
●【S4】「Confirm」で消去。
●【Setup】で Live show モードに戻ります。

ファイル管理

Party600 のデータは USB メモリーなどにバックアップが可能です。常に新しいデータをバックアップすることをお薦めします。本体の USB ポートからインポート可能です。
またデータは FAT 形式で保存する必要があります。

ショーファイルのアップデート

Show ファイルには、すべてのユーザーの設定、プリセットのデータおよびコンソールの実行プログラム
が含まれています。USB フラッシュメモリーに保存され、USB メモリーにバックアップ可能です。
●本体の USB ポートに USB メモリーを差し込みます。
●【Setup】から「Supervise Menu」を選択します。
●【S1】「FileSystem」を選択します。
●【S1】「Load Show」を押し、【↑・↓】ボタンで Show ファイルを選択します。
●【S1】「Load Show」を押し、コンソールにデータをアップロードします。
●【Setup】を押して完了。

ショーファイルのバックアップ

●本体の USB ポートに USB メモリーを差し込みます。
●【Setup】から「Supervise Menu」を選択します。
●【S1】「FileSystem」を選択します。
●【S2】「Backup Show」を押し、最大 8 文字で任意のファイル名を入力します。
●【S1】「Confirm」でバックアップを開始します。
●【Setup】を押して完了。

USB フラッシュドライブの機能

●【Setup】を押します。
●【S1】「FileSystem」を選択します。
●【S3】「Utilities」を選択。
　ここでディスプレイには次の 3 項目が表示されます。

ドキュメントの削除

USB メモリー内のデータを削除することができます。
●【S1】「DEL File」を押す
●【↑・↓】ボタンを使い、削除したいデータを選びます。
●【S1】「Confirm」を押して削除します。数分かかる場合があります。
●【S4】「Quit this Menu」を押して、Live Show モードに戻ります。

USB メモリーの残量を見る

●【S2】「USB Space」で USB メモリーの容量がディスプレイに表示されます。

USB メモリーのフォーマット

USB メモリーを使用するには、FAT フォーマット形式に最適化する必要があります。
（注：FAT32 フォーマットは許可されていません）
●【S3】「Format USB」を選択し、【S1】「Confirm」を押します。

アドバンスドファンクション

コピー

この機能で Playback、または Preset のデータをコピーします。

● 【Copy】を押し「Copy Menu」を選択

● Preset セクションからページ 1 を選択

●コピー元である、ボタン 1 を押します。

● Preset セクションからページ 2 を選択

●コピー先の、ボタン 10 を押します。

● 【S1】「Confirm」で完了。

例:2 ページ目のボタン 10 に、1 ページ目のボタン 1 のプリセットをコピーする。

プレイバックをコピー

● 【Copy】を押し「Copy Menu」を選択。

● Playback セクションからページ 1 を選択。

●コピー元である、フェーダー 1 の上のボタンを押します。

●続いてコピー先の、フェーダー 6 の上のボタンを押します。

● 【S1】「Confirm」で完了。

例 : Playback ページ 1 のフェーダー 1 を、同じページのフェーダー 6 にコピーする場合。

デリート / 削除

● 【Delete】を押し「Delete menu」を選択。

● 【S2】「DEL Preset」を選択。

● Preset ページへ。データが保存されているボタンは点滅します。

●削除したい Preset ボタンを押します。

● 【S1】「Confirm」を押すと削除されます。

● 【Delete】で終了。

プレイバックを削除

● 【Delete】を押し「Delete Menu」を選択

● 【S3】から「DEL PB」を選択。

● Playback ページへ。データが保存されているボタンは点滅します。

●削除したい Playback ボタンを押します。

● 【S1】「Confirm」を押すと削除されます。

● 【Delete】で終了。

ユニットを削除

● 【Delete】を押し「Delete Menu」を選択

● 【S3】から「DEL Unit」を選択。

● Unit ページへ。灯体が登録されているボタンは点滅します。

●削除したい Unit ボタンを押します。

● 【S1】「Confirm」を押すと削除されます。

● 【Delete】で終了。

システムのセットアップ

データのクリア

- 【Setup】
- 【S3】「System」を押す
- 【S1】「Clear Data」を選択。

「Clear Data」には以下 4 つの項目があります。

全てのデータを消去

- 【S1 タ（Patch/Preset/Unit/Playback）】「Clear All」
- 【S1】「Confirm」を押して消去。

全ての Preset データを消去

- 【S2】「Clr Preset」
- 【S1】「Confirm」を押して消去。

全ての Playback データを消去

- 【S3】「Clr PLBK」
- 【S1】「Confirm」を押して消去。

ユーザーセットアップ

表示言語設定、MIDI 設定が出来ます。

表示言語

- 【Setup】
- 【S3】「System」を選択。
- 【S2】「User setup」
- 【S1】ディスプレイに表示された言語から選択して下さい。

MIDI セットアップ

- 【Setup】を押す
- 【S3】「System」を選択
- 【S2】「User setup」
- 【S2】「MIDI setup」
- 【S1】を押し以下の 3 項目から選択します。

MIDI device = Disable --- MIDI ファンクションを閉じます
MIDI device = Master -- Party 600 をメインとして設定します
MIDI device = Slave -- Party 600 マスター機器に追随して動作します

MIDI チャンネル

- 【Setup】を押す
- 【S3】「System」を選択
- 【S2】「User setup」選択
- 【S2】「MIDI setup」選択
- 【S2】「Set MIDIch」選択
- コントロールホイール B を使い、MIDI チャンネル番号を選択
- 【S1】「Confirm」で決定
- 【S4】でメニューへ戻る
- 【Setup】を押して、Live モードへ戻る。

MIDI のセットアップ

MIDI オーダー

Party 600 can deal with the related MIDI order:

- プレイバックページの設定 : $Bn xx(xx はページ NO.: 0˜7);
- プレイバックを走らせる : $9n pp ll

pp = プレイバックナンバー (0 - 11, decimal)

ll = プレイバックの出力レベル (0 ~ 127, decimal, 127= Max.)

- ランニングの制御：$An pp cc

ソフトウェアのアップグレード

最新のソフトウェアはウェブサイトからダウンロードできます。USB メモリーに保存し、本体に差し込みます。

- 【Setup】を押す
- 【S3】「System」を選択
- 【S3】「Upgrade」を選択
- ダウンロードしたソフトウェアのデータを選択します。
- 【S1】「SelectFile」を選択
- 【Enter】を押し、アップグレードします。

※必ず一定の電源を確保して下さい。更新中に電源を切るなどすると深刻なエラーを招く
可能性があります。

スペック

- ディマーフェーダー 20 本 x 2 レイヤー
- プリセットボタン 10x4 ページ
- プレイバックフェーダー 12x8 ページ
- 7 つのファンクションボタン、プレイバックプリマスターフェーダー
- ロケート機能、アトリビュート機能、エフェクト機能
- グループ機能最大 100　音楽同期時のチェイス再生
- USB バックアップ及びアップデート機能
- MIDI 同期機能
- 電源：AC100V-240V 6W 50/60Hz
- DMX1990 1 系統 (512ch) を 2 分配アイソレート出力
- 音楽同期入力　・　外部バックアップ用 USB 端子
- 1/4 インチフォンジャック (モノラル・アンバランス)
- MIDI in/out MIDI メスコネクター各一個
- リトライト用 BNC コネクタ DC12V
- 寸法：482x400x105 mm EIA ラックサイズ
- 重量 :7kg

この取扱説明書は、IDE コーポーレーション有限会社が制作しています。
[Wharfedale]　発売元：IDE コーポレーション有限会社
〒 530-0015　大阪市北区中崎西 1-1-24